





Captura de Imagem

Neste primeiro módulo, intitulado "Captura de Imagem", que é parte integrante de nossa disciplina sobre Técnicas Audiovisuais, vamos nos concentrar numa breve revisão sobre aspectos da imagem em movimento e trazer para a discussão alguns de seus elementos principais. Portanto, o presente material de apoio tem por finalidade complementar nosso encontro e lhe auxiliar na compreensão da temática que estudamos ao longo da segunda aula do curso.

Imagens em movimento

Um produto audiovisual é formado pela sincronização entre dois tipos de linguagens: visual e sonora, as quais, postas em equilíbrio, dão vida e materialidade ao conteúdo audiovisual cinematográfico, publicitário, artístico, televisivo, etc. No entanto, ao dar ênfase a tais conteúdos, quanto ao aspecto visual, estamos falando, na verdade, de imagens que são postas em sucessão, ou seja, em movimento, condicionando um ritmo específico daquilo que se vê.

Para pensar em imagens em movimento, temos que considerar não apenas o conteúdo, mas também a forma e o meio (analógico ou digital). Conforme explica Deleuze (2009, p. 48):

> A imagem-movimento tem duas faces, uma em relação a objetos cuja posição ela faz variar, a outra em relação a um todo cuja mudança absoluta ela exprime. As posições estão no espaço, mas o todo que muda está no tempo. Se assimilarmos a image movimento ao plano, chamaremos de enquadramento à prime

> face do plano, voltada para os objetos, e de montagem à outra face, voltada para o todo.



Então, quando formos pensar nessa relação de imagem e movimento, temos de ter em consideração que a imagem existe em um determinado espaço, ou seja, em um dado lugar, e ela é colocada em movimento através do fator tempo. Portanto, **espaço + tempo = movimento**.

O vídeo, nessa lógica, nada mais é do que uma sucessão de diversas imagens (quadros/frames), colocadas em uma dada velocidade, as quais, pela nossa percepção visual, temos a sensação ou ilusão de estarem em movimento. Um bom exemplo do que estamos falando aqui são os livros de flip (também chamados de kineograph), que têm origem no século XIX, a partir da necessidade de dar vida às imagens e às ilustrações, podendo ainda serem carregados pelas pessoas de forma discreta, pois os flipbooks possuem tamanhos reduzidos, quase como um livro de bolso (LESKOSKY, 2018).

Fazendo um paralelo com os flips, o vídeo digital funciona de modo semelhante, pois quando estamos fazendo uma gravação de um produto audiovisual, realizamos a captura de imagem em quadros (frames) por segundo, ou seja, em certas imagens fechadas por segundo, as quais, quando colocadas em sequência/em movimento pela reprodução digital, temos como resultado um vídeo/filme (isto é: uma imagem em movimento).

Há três elementos fundamentais às imagens em movimento: o quadro (o que está em enquadramento dentro de uma cena), o plano (angulações possíveis dentro do enquadramento da cena; por exemplo: close, plano médio, detalhe, plano americano, plongée, etc.) e a montagem (forma de sistematizar os planos dentro dos quadros visando formar uma narrativa visual/audiovisual). A correlação desses três elementos é o que conforma a atmosfera de uma cena ou vídeo, até mesmo o gênero de determinado filme, e tem sua estrutura apresentada, através de um roteiro ou storyboard, os quais são “ferramentas”

que auxiliam a etapa da produção de um filme, videoclipe, comercial ou, por exemplo, de um documentário.

Nessa estrutura da produção, conforme explicam Antero e Melo (2021), são incluídos – além dos apontamentos cênicos – os diálogos, a identificação dos personagens, os tipos de enquadramentos a serem respeitados em cada momento da captura de imagem, alguns efeitos a serem inseridos na produção ou na pós-produção, tais como recursos de transição de imagem em movimento, ajustes de coloração, balanço de iluminação, fade in e fade out. No caso específico do uso de storyboard, utiliza-se desenhos, ilustrações para guiar a direção do que será capturado quadro a quadro, já deixando pré-estabelecida a sequência das cenas e da própria narrativa que se deseja construir. A forma de pensar um storyboard é bastante próxima da arquitetura visual e narrativa de uma história em quadrinho (MCCLOUD, 1995), no que diz respeito às sucessões de movimentos.

Analógico e Digital

Um aspecto primário de nossas vidas diárias envolve a tecnologia moderna. Usamos muitos dispositivos diferentes para nos ajudar a trabalhar, aprender e brincar. Alguns dispositivos são digitais e dependem da tecnologia para funcionar; outros são analógicos e usam componentes mecânicos ou eletrônicos. Embora todos os dispositivos executem tarefas semelhantes, eles ainda são muito diferentes uns dos outros.

O Audiovisual captado em filme, que posteriormente vai ser revelado, é um produto analógico, já o captado e armazenado em um cartão digital é considerado um produto digital.

Muitas pessoas preferem os dispositivos digitais aos analógicos. Os dispositivos digitais são muito mais comuns, pois são mais fáceis de produzir. Dispositivos analógicos ainda são usados em algumas circunstâncias, mas

hoje em dia são menos populares. Os dispositivos digitais e analógicos têm suas vantagens e desvantagens, mas não há um vencedor claro ao compará-los.

Itens analógicos geralmente custam menos do que seus equivalentes digitais. Isso ocorre porque os itens digitais exigem componentes mais caros, como microchips e placas de circuito. Os modelos digitais também tendem a ser menos confiáveis, pois possuem peças mais complexas, que podem quebrar facilmente. No entanto, ambos os tipos de dispositivos oferecem recursos semelhantes, mas com diferentes níveis de eficácia. Por exemplo, relógios analógicos e digitais marcam o tempo; no entanto, um relógio analógico é muito menos preciso do que um digital - além disso, precisa de corda regular para funcionar. Trazendo um exemplo do audiovisual, um filme capturado em película pode ser editado com corte de estilete ou tesoura. Já o digital é cortado em um software e a possibilidade de um corte perfeito, no ponto correto da cena, é muito mais provável.

Os dispositivos analógicos e digitais têm seus prós e contras, mas ambos se tornaram partes essenciais de nossas vidas. Itens digitais são mais fáceis de produzir em massa e são mais populares entre o público. No entanto, algumas pessoas preferem itens analógicos por serem mais baratos e menos dependentes de componentes tecnológicos. Tanto os itens analógicos quanto os digitais facilitam nossa vida; o único fator limitante é a nossa imaginação!

Componentes visuais para audiovisual

O contato visual é algo que a maioria das pessoas faz sem pensar. Mas poucas pessoas percebem o quão importante é essa ação simples. O contato visual é a principal maneira de se comunicar não-verbalmente com os outros.

Os elementos visuais são uma parte importante da comunicação, especialmente quando se trata de apresentar informações ao olho.

A comunicação visual é uma forma de comunicação que se baseia em imagens. As imagens são criadas a partir da luz, o que explica por que o olho é essencial para a comunicação visual. A comunicação através de imagens pode ser muito mais rápida do que a linguagem escrita. É importante para a interação humana e a educação. A comunicação visual inclui símbolos, imagens, linha, ponto, formas gráficas, direção, cor e tons junto com uma trilha sonora.

A comunicação visual ocorre quando uma imagem cria uma impressão na mente do espectador. O olho percebe a luz como resultado da reflexão de um objeto. Assim, o olho é necessário para a comunicação visual. As câmeras tiram imagens capturando a imagem refletida por um assunto. Os seres humanos têm um alcance de percepção maior do que muitos animais, pois temos visão binocular e percepção de cores. Isso nos permite visualizar e criar imagens visuais de forma mais eficaz do que os animais. A comunicação visual é usada na arte, publicidade, educação e muito mais.

A definição de cor é "a parte das ondas de luz visíveis que afetam o olho." As ondas de luz são refletidas de objetos para criar imagens. A percepção de cores é subjetiva e varia de pessoa para pessoa. Os artistas usam isso a seu favor ao criar comunicação visual usando cores. Os espectadores percebem certas cores de maneira diferente, dependendo de sua cultura ou preferências. Os artistas usam isso para transmitir certas emoções, humores ou mensagens em seu trabalho.

Os elementos visuais são particularmente importantes para contar histórias, pois o olho está mais sintonizado com esse tipo de informação. Livros, filmes e programas de televisão usam elementos visuais para transmitir suas histórias ao público. O público seria incapaz de entender essas histórias sem entrada visual. Sem elementos visuais, a narrativa em áudio seria difícil, pois a visão é superior em muitos aspectos. Efeitos sonoros e música também são usados para aprimorar a experiência, mas não são tão necessários quanto os

elementos visuais. Em última análise, a indústria do entretenimento não teria tanto sucesso sem o uso de elementos visuais em seu trabalho.

Movimento e ritmo

Em uma foto, o quadro determinado no momento do "clique" está sempre presente. Um plano fechado sempre será fechado. Um plano aberto, sempre será uma tomada aberta. Tudo está congelado no tempo. Em um cenário cinematográfico, este não é o caso. Um dos elementos mais importantes de um audiovisual é o movimento de câmera, que pode acontecer dentro da cena, quadro (pessoas e coisas em movimento) ou movendo a própria câmera.

O Movimento intra-quadro – pessoas mudam de posição, ou se movem lateralmente ou para longe ou em direção à câmera, ou uma combinação dessas possibilidades, enquanto a câmera está parada.

Não é incomum que uma pessoa fique fora do enquadramento quando a câmera é ligada e entre mais tarde, ou saia do enquadramento durante uma filmagem. Referimo-nos a esses movimentos pelos termos simples ENTERING FRAMEWORK (da direita ou esquerda) e LEAVING FRAMEWORK (da direita ou esquerda).

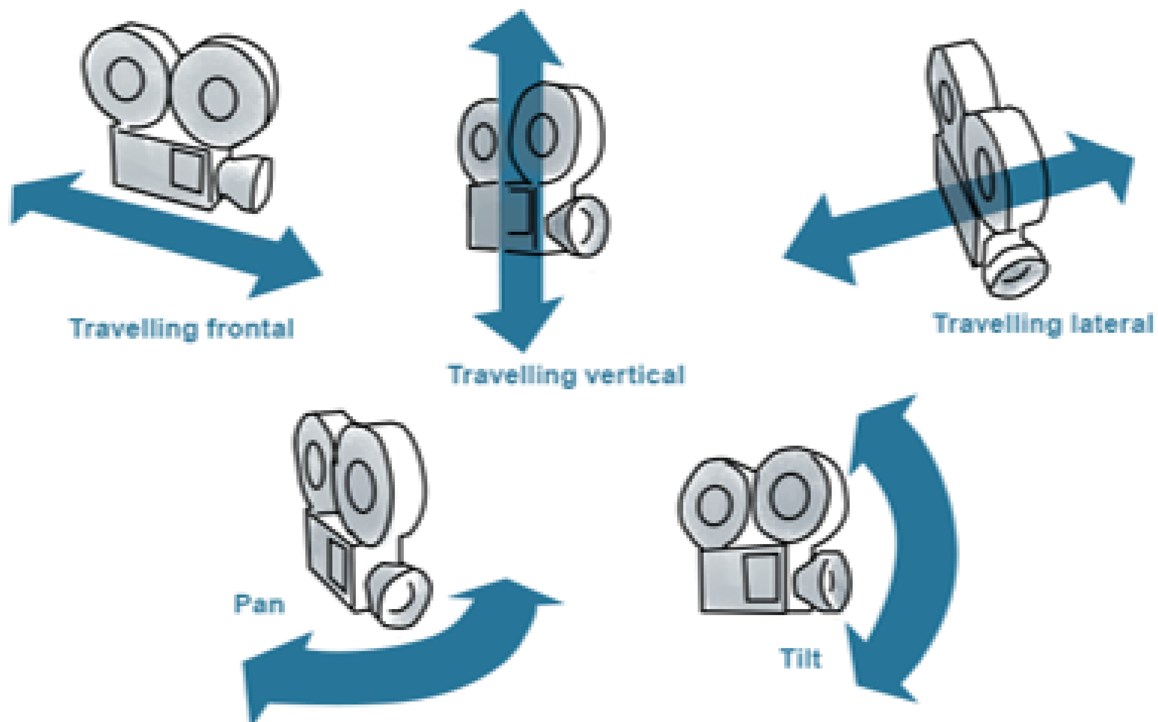
Também é comum alguém se aproximar da câmera e "ficar em proporção grande", ou se afastar e "ficar em uma proporção pequena". Conceituado pelos termos TAIL-AWAY (alguém ou algo longe da câmera) e HEAD-ON (alguém ou algo caminhando em direção à câmera).

Os movimentos da Câmera (= Quando a câmera se move) podem ser:

- A PANORÂMICA (ou PAN), a câmera se move para cima, para baixo, para a direita, para a esquerda ou inclinada ao longo de seu eixo. Alguns livros

gostam de chamá-lo de PAN apenas quando se move no eixo horizontal e TILT quando está no eixo vertical.

• Em TRAVELING (ou TRAV) a câmera "se move", ou seja, ela se move em qualquer direção na mão do operador, em um carrinho, em um guindaste.



Além dos movimentos de câmera, podemos ter, também, os movimentos da lente objetiva - com uma lente do tipo ZOOM, você pode modificar o ângulo de visão durante o disparo. Temos ZOOM-IN quando você está "ampliando" a imagem e ZOOM-OUT quando você está "se afastando".

Enquadramento

É preciso entender a importância do enquadramento. Não basta apenas ter bom conteúdo. A combinação de planos e ângulos de câmera pode provocar determinados efeitos em quem está

assistindo. Instigar a curiosidade, provocar sustos ou risadas são apenas alguns exemplos do que pode ser alcançado utilizando o enquadramento adequado. Por isso, foram criados esses componentes para a fotografia, o cinema e a televisão.

Três fatores determinam o enquadramento: plano, elevação angular e direção angular (mais conhecido como esquerda e direita). Em essência, podemos dizer que a escolha do plano define que distância deve ter entre a câmera e o objeto, levando em consideração o tipo de lente utilizada. Mas, em vez de explicar com conceitos, é muito mais fácil explicar como as coisas funcionam na prática. Assim, veja a composição de enquadramentos que montei para vocês.

ENQUADRAMENTOS DA IMAGEM PENSANDO O QUE SE QUER A PARTIR DE CADA CENA ANTES DE FAZÊ-LA

GRANDE PLANO GERAL

- Mostra o cenário como se a câmera estivesse longe.
- O efeito que pode ser criado com esse plano é o de "ambientação", porque evidencia o cenário para o público.

PLANO GERAL

- Mostra o cenário completo que está sendo apresentado.

PLANO MÉDIO

- Mostra parte do cenário e parte do personagem (pela cintura).
- Agora, o objeto está a uma distância média da câmera, não tão pequeno a ponto de se confundir com o espaço. Entretanto, ainda não toca as bordas do limite da tela. Muitos realizadores optam por causar um efeito de "transação" ou "emoldurar" algo.

PLANO DE CONJUNTO

- Quando é focado em um grupo de pessoas/personagens.
- Revela o cenário de forma aberta, mas com a presença de duas ou mais pessoas na cena. Elas ocupam um espaço maior na tela (em comparação ao plano aberto ou geral), pois seus rostos devem ser vistos. Aqui, é possível brincar com a sensação de "movimentos" dentro do quadro e com a forma como as figuras podem se mesclar a um ambiente.

PRIMEIRO PLANO

- Enquadramento mais fechado na parte superior de uma pessoa/personagem.
- A pessoa filmada surge da altura dos ombros para cima na tela. Contudo, também é quando o rosto ocupa por completo o quadro. Essa escolha provoca o efeito de máxima aproximação. Por isso, dependendo do teor do vídeo e das expressões faciais, pode gerar tanto apreensão quanto empatia.

CLOSE-UP

- Quando fechado no rosto de uma pessoa/personagem.
- O objeto está bem perto da câmera. Ele pode tomar a tela a ponto de não deixar grandes espaços ao seu redor. Esse plano é ideal para estabelecer um efeito de "intimidade" e "expressão". Todavia, abusar dele pode causar desconforto ao espectador.

PLANO DETALHE

- Quando se foca em um detalhe do acontecimento, objeto ou parte do corpo.
- O mesmo plano serve, igualmente, para realçar pequenos objetos (um copo sobre a mesa, uma caneta, entre outras coisas). Esse plano explicita ao público que, de alguma maneira, o objeto ou detalhe mostrado será importante dentro do seu vídeo.

SUPERCLOSE

- Quando a câmera foca no rosto, mas corta parte dele sem focar em um só detalhe.
- Quando uma parte específica do rosto ou corpo de alguém é enquadrada pela câmera (sinal, olhos, dedos, mão, etc.).
- O objeto está bem perto da câmera. Ele pode tomar a tela a ponto de não deixar grandes espaços ao seu redor. Esse plano é ideal para estabelecer um efeito de "intimidade" e "expressão". Entretanto, abusar dele pode causar desconforto ao espectador.

Assim, podemos dizer com segurança que três elementos são fundamentais às imagens em movimento: o quadro (o que está em enquadramento dentro de uma cena), o plano (angulações possíveis dentro do enquadramento da cena; por exemplo: *close*, plano médio, detalhe, plano americano, *plongée,* etc.) e a montagem (forma de sistematizar os planos dentro dos quadros visando formar uma narrativa visual/audiovisual). A correlação desses três elementos é o que conforma a atmosfera de uma cena ou vídeo, até mesmo, o gênero de determinado filme, e tem sua estrutura apresentada através de um roteiro ou *storyboard*, os quais são "ferramentas" que auxiliam a etapa da produção de um filme, videoclipe, comercial ou, por exemplo, de um documentário.

Atividade Extra

Para se aprofundar no assunto desta aula assista:



- Ao documentário da produção e montagem do filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (Disney, 1937). Disponível no YouTube

- Ao storyboard do videoclipe Veneno, da banda venezuelana Anakena. Disponível no YouTube.

Referência Bibliográfica

Exemplos:

ANTERO, K. D. L; MELO, M. R. D. **Roteiro e Storyboard**. Curitiba: Intersaberes, 2021. Disponível em <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/186644>. Acesso em: 12 jul de 2022. **(acesso em 13/12/2022)**

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

LESKOSKY, Richard. **The illusion of reality and the reality of illusion in animated film**. Semiotics, 1988. Disponível em <https://www.pdcnet.org/cpsem/content/cpsem_1988_0460_0465>. Acesso em: 12 jul de 2022. **(acesso em 13/12/2022)**

MOLETTA, Alex. **Criação de Curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo**. [recurso eletrônico] São Paulo: Summus, 2019. Disponível em <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/180871>. Acesso em: 12 jul de 2022. **(acesso em 13/12/2022)**

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.



Atividade Prática 1 - Captura de Imagem

Desenvolvendo habilidades

Objetivos: Apresentar a imagem como processo de informação abordando os elementos de composição de imagem e o ritmo na informação.

Materiais, Métodos e Ferramentas: Para realizar esta prática vamos utilizar um bloquinho e lápis.

Atividade Prática

1º Passo – Leia o texto do material de apoio.

2º Passo – Assista aos vídeos da disciplina e aula 1.

3º Passo – Como a proposta é o desenvolvimento de uma animação tendo como inspiração a sequência “The Horse Motion”, crie uma e realize o seu planejamento de uma historinha.

4º Passo – Como fazer:

- Pegue uma pequena pilha de papéis; use papel leve para que as folhas sejam viradas facilmente.

- Selecione se deseja usar a primeira página como ponto de partida, ou a última página como ponto de partida.

- Esta página conterá a primeira imagem da sua animação, então desenhe o que quiser como ponto de partida. Desenhe a imagem na base do papel. Sugiro o canto debaixo direito do papel, para que fique visível quando você virar as páginas do bloco, depois de tudo pronto.

- Desenhe a mesma imagem na primeira folha próxima e altere-a ligeiramente. Trace a imagem no mesmo lugar da página onde você desenhou a primeira imagem. Esta folha será a segunda sequência da animação, portanto deve apresentar uma pequena alteração em relação à primeira.

- Vale uma dica: você pode usar uma fonte de luz embaixo do papel para ver a imagem da folha anterior.

- Continue desenhando imagens ligeiramente diferentes em cada folha subsequente. Essas imagens ligeiramente diferentes criam uma animação, conforme você folheia rapidamente o livro.

- Vale uma dica: use cores para deixar sua animação mais interessante. Mas use as mesmas cores em cada sequência, para que a animação seja suave e fluida, conforme você rola.

- Eu falei sobre bonecos de palito na aula, mas depois que você dominar o básico, deixe o palito de lado e comece a desenhar cenas mais interessantes e personagens dimensionais. Use sombras e perspectivas para tornar sua animação mais realista.

- Feito isso, percorra o bloco para ver a animação quando terminar. Segure o polegar na borda da pilha e folheie cada página do bloco. Gire rápido o suficiente para fazer sua animação parecer ter sequência.

Ir para exercício

